

AGB-AHKJ-JPN-1

GAME BOY ADVANCE™
ゲームボーイアドバンス

RK260-J1



ヒカルの碁 GO!



取扱説明書

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ「ヒカルの碁」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は再発行いたしませんので、大切に保管してください。

安全に使用していただくために…



警告

- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状などを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。
- 目の疲労や乾燥、異常に気が付いた場合、一旦ゲームを中止し、5～10分の休憩をとってください。

⚠ 注意

- 長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。

機器の取り扱いについて…

⚠ 警告

- 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

⚠ 注意

- カートリッジはプラスチック、金属部品、リチウム電池が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

- 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
- 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
- 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
- カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
- 端子部に指や金属で触らないでください。
- 分解や改造をしないでください。
- 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ゲームボーイアドバンス	ゲームボーイカラー	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト)	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○	×	×	×

アドバンス専用
通信ケーブル対応 

目次

よっ！オレ進藤ヒカル。
ある日じいちゃんの家で古い碁盤を見つけたんだけど、その碁盤には平安の天才棋士、藤原佐為の魂が宿っていて、なぜかオレには佐為の声が聞こえたんだ。それで佐為がオレの意識に入り込んできたってわけ。それから佐為の囲碁への情熱に動かされてオレも囲碁を始めたんだけど、囲碁は奥が深くてオレもまだまだなんだ。一緒に頑張ろうぜ!!



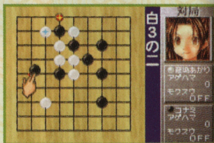
佐為の囲碁指南



私は藤原佐為。平安の都で大君の囲碁指南役をしておりましたが、ある事件を機に都を追われ、自分の碁を極めることなくこの世を去りました。さまよえる魂となった私は、ヒカルと出会い再び現世に戻ることができたのです。そして今度はあなたにも出会えた。これも何かの定めかもしれません。これから私が少しずつ碁について指南していきましょう。

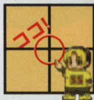
囲碁の基本ルール

囲碁は黒石・白石を交互に打って、それぞれの陣地（地・目数）を広げていくゲームです。途中、相手の石を囲って取ったりしながら、より多くの陣地（地・目数）を確保した者が勝者となります。





囲碁では碁盤に石を置くことを「打つ」と言います。また石を打つ場所は、盤上の線が交差している所です。

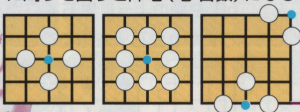


陣地の作り方

それぞれの陣地（地・目数）を広げていく途中、相手が邪魔をしてきます。相手の邪魔を避けながら、上手く石を連絡させて陣地を広げていきましょう。



下の図の●が白の陣地（地・目数）です。このように周りを囲うと陣地（地・目数）になるのです。



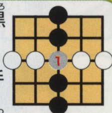
辺（一番外側の線）

石の連絡と取り方

陣地（地・目数）を作るとき、石を連絡させておかないと相手に石を取られやすくなり、また陣地（地・目数）も作りにくくなります。

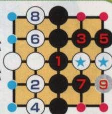


右の図で次に黒が1に打つと、黒は連絡されて、白は分断されます。そうすると左右の白石2子は相手に囲われやすくなってしまいます。





右の図の順番で石を打っていき、次に黒が9に打つと白石★2子が取れます。白石★2子の場所と●が黒の、●が白の陣地（地・目数）です。



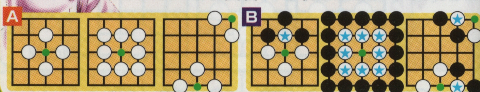
佐為の囲碁指南

石を打つときの注意

基本的には盤の好きなところに石を打っていいのですが、対局が進んでいくと着手禁止点やコウなど打ってはいけない場所が出てきます。

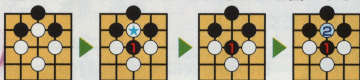


A図の●のように、すでに周りを囲まれている場所は着手禁止点で、黒石を打つことはできません。しかしB図のように黒石を打つと、●にも打てるようになり白石★を取ることができます。





下の図のように、1に黒石を置いて白石★を取ったとき、次の手で白番は2に置いて1の黒石を取り返してはいけません。これをコウと言います。

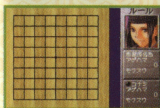




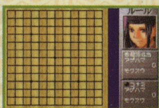
囲碁のルールを簡単に説明しましたが、ゲーム中のストーリーモード「ヒカルの家」☞P.17参照では、もっと詳しく私とヒカルが説明していますよ。その後は囲碁教室で少しずつ囲碁に慣れていきましょう。まずは石の流れを感じるのです。

碁盤について

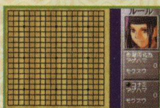
碁盤には九路盤·十三路盤·十九路盤の3種類があります。それぞれ盤上の線の数が違います。初心者はまず、九路盤のように小さな盤から始めるのがお勧めです。



九路盤

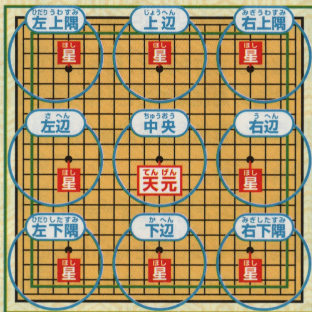


十三路盤



十九路盤

盤上の名前



碁盤には上の図のように場所ごとに呼び方があり、星や天元は位置の目安になるものです。盤の種類によって星の数は変わりますが、基本的な位置や呼び方は同じです。

囲碁用語

アゲハマ 盤上から取り去った相手の石。終局後にアゲハマの数だけ、相手の地を減らすことができる。

アタリ 次の一手で石を取る（取られる）状態のとき、その石はアタリになっていると言う。

アテる 相手の石をアタリにすること。

石 碁石。盤上に打たれた石。

1子 石の単位。囲碁では石を「子」と数える。

一路 盤上の線を数えるときの単位。

置き石 対局開始前に黒番が置くハンデの石。

置碁 置き石を置いて行う対局。

オサエ 相手の進路を止める手。

数え碁 最後まで打ち終え、地を計算して勝負を確認する対局結果のこと。作り碁ともいう。

棋譜 一局の碁の手順を記録したもの。

局勢 碁の形勢。

切り（切る） 相手の石と石を連絡できないようにすること。

コウ 同じ手を繰り返さないために一度違う場所に打たなければならない反復禁止のルール。

コスミ 自分の石から一路斜めに打つ形。「秀策のコスミ」が有名。

後手 後から打つこと。先手に対する言葉。

囲碁用語

コミ　互先の場合、先番の黒が有利になるので公平にするため、終局時に白に加えられるハンデ。

地　陣地のこと。碁では地が多い方が勝ちとなる。

地合　双方の地の釣り合い、状態。

死活　石の生き死に。絶対に取られることのない石を生きている、必ず取られてしまう石を死んでいると言う。

持碁　お互いの地が同数のこと。コミがなければ引き分けとなる。

シノギ　攻められている石を損をしないように、また周囲の味方の石に障らないように治まること。

終局　碁を打ち終わること。

定石　双方が互角であるとされる決まった打ち方。

整地　終局後、地を数えやすいように石を整理すること。

セキ　先に打った方が取られてしまう場面のことで、お互いに地がないまま生きとされている形。

先手　先に打つこと。後手に対する言葉。

対局　囲碁の対戦のこと。一局、二局…と数える。

互先　互角の手合。ニギリによって手番を決める。

囲碁用語

ダメ
どちらが打っても1目にもならない無価値な点。また石の隣点。活路とも言う。攻め合いや生死の場合、ダメの数が勝ち負けや生死に影響することがある。

着手
石を打つこと。一手、二手…と数える。

着手禁止点
石を打ってはいけないとルールで禁じられている点。

中押し
数え碁にせず、途中で一方が投了して勝負が決まる碁。中押し勝ち。

長考
長い時間考えること。

ツギ
断点（石が完全につながっていない点）を補う手。

詰碁
生死問題を主とした練習問題。生死だけでなくコウ、攻め合い、オイオトシ、切断、連絡などの問題がある。

つめる
ツメを打つこと。攻め合いや石を打ちあげるときに、相手の石の手数（ダメ）を詰める、また終局に際してダメを詰め合うこと。

手
碁の手段。「手がある」など。あるいは石の手数。

手合割
対局者の技量の差によるハンデのこと。通常、置き石・コミの数のことを言う。

手順
打つ手の順序。

囲碁用語

手筋 盤上の一部で使う作戦のこと。

手番 打つ番。黒が打った後は白の手番。

投了 途中で一方が負けを認めて対局を終了すること。

トビ 自分の石から一路以上離れてまっすぐに打つ手。

ニギリ 石を握って手番を決めること。1人が白石をニギリ、もう1人が偶数か奇数かを当てる。

ノビ 自分の石の隣に打つ手。

敗着 敗因になった手。

ハネ 自分の石の斜めに打って、隣接している相手の石を止める手。

布石 起手（第一着）から序盤を経て、中盤の戦いが起こるまでの石の配置。

待った いったん打った石をはがす（取る）こと。正式には禁止されている。

目算 双方の地が何目ほどか計算すること。

目数 1目、2目という地の数。

ヨセ 中盤の戦いが終わる頃から終局にいたるまでの過程において、自分の地を増やして固めると同時に、相手の地を削減して、その境界線をはっきり区画する手段。

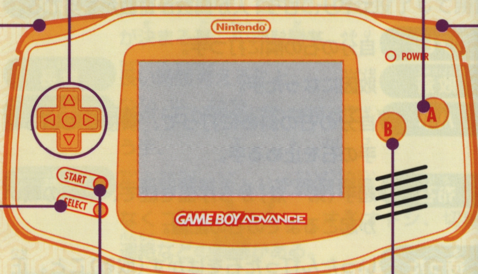
操作方法

Lボタン
初心者設定で設定をしておくと対局中にヒントを表示。

Rボタン
初心者設定で設定をしておくと対局中に地合分析を表示。

✚ボタン
カーソル移動やメニュー選択。

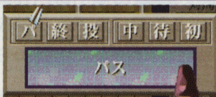
Aボタン
メニューの決定や会話送り、対局中は石を打つ。（着手）



STARTボタン
ゲームのスタート。対局中は操作説明を表示。

Bボタン
メニューのキャンセル。前の画面に戻る。

SELECTボタン
対局中に佐為メニューを表示。



自宅メニュー

ゲームをスタートするとまず自宅メニューになります。机の上の本やドアをカーソルで選択すると、項目が表示されるので✚ボタンで選び、**A**ボタンで決定してください。



カーソル

本:ストーリー・・・・・・・・・・・・・・・P.16参照

「ヒカルの碁」のストーリーを楽しみながら、囲碁を学び対局をしていきます。ストーリーモードで出会った人とは、フリー対局でも対局できるようになります。

ドア:フリー対局・・・・・・・・・・・・・・P.20参照

碁会所で「ヒカルの碁」でおなじみの登場人物と対局ができます。

携帯電話:通信対局・・・・・・・・・・・P.33参照

通信ケーブルを使って、通信対局ができます。

パソコン:対局記録・・・・・・・・・・・・P.34参照

保存した棋譜やモード別のランキングなどを見ることができます。

ベッド:ゲーム終了・・・・・・・・・・・・P.15参照

ゲームを終了します。電源を切ってください。

＊セーブデータが消えてしまう場合がありますので、必ずこのメニューを選んで電源を切るようにしてください。

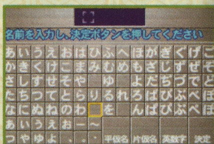
ゲームの始め方

初めてゲームをする

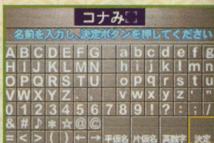


初めて電源を入れてタイトル画面で「start」を選ぶと、名前入力画面になります。好きな名前を4文字以内で入力してください。

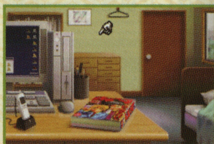




1 名前は平仮名・片仮名・英数字で入力できます。入力したい文字の種類を選んで**A ボタン**を押すと表示が変わります。片仮名や英数字の混ざった名前も入力できます。



2 文字を**✚ボタン**で選び、**A ボタン**で入力していきます。間違えたときは**Bボタン**で消して、もう一度入力し直します。



3 入力が終わったら「決定」を選んで**Aボタン**を押してください。自宅メニューが表示されゲームスタートです。

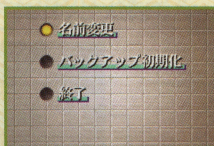
ゲームの始め方

続きから

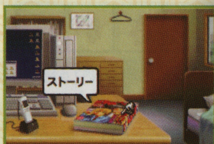
タイトル画面で「start」を選ぶと自宅メニューになり、前回ゲームを終了した続きを楽しむことができます。
このゲームは自動的にセーブを行います。ゲームプレイ中はつねにデータが上書きされていて、ゲームを再開するときにデータをロードします。また、対局中にゲームを終了したいときは**SELECTボタン**の佐為メニューから「中断」を選んで終了すると、次のプレイでその続きから対局できます。

オプション

名前変更とバックアップの初期化をすることができます。
「名前変更」は名前入力と同じように行います。
「バックアップ初期化」は今までの対局記録など全てのデータを消して、初めからゲームを行います。間違ってセーブデータを消してしまわないよう十分ご注意ください。



ストーリーモード



自宅メニューの机の上にある本をカーソルで選ぶと「ストーリー」と表示され、**Aボタン**を押すとストーリーモードが始まります。初めてゲームをするときだけ、あなたは葉瀬中の転校生として紹介されるところから始まります。その後、進藤ヒカルやその他多くの仲間やライバルたちと出会っていきますが、対局相手はストーリーが進むごとに手強くなっていきます。

ストーリーモードのイベントをクリアすると、「フリー対局」の対局相手が増えていきます。P.20参照

ストーリーマップ

ヒカルの家:ヒカルや佐為が囲碁を教えてくれる。

葉瀬中:ストーリーが進むと行ける場所が増える。



カーソル

駅周辺へ:ストーリーが進むと行ける場所が増える。

自宅へ:自宅メニューに戻る。

ヒカルの家



ヒカルの家では、ヒカルと佐為が囲碁のルールなどを分かりやすく教えてくれます。囲碁が分からない人はまずここで基本的なことを覚えましょう。知りたい項目を選んで**Aボタン**を押すと、各項目のメニュー画面になります。**Bボタン**を押すと項目選択画面に戻ります。

囲碁とは？



碁盤や碁石、対局準備など囲碁の基本が分かります。

碁盤と碁石

碁盤の種類や盤上の位置の呼び方などが分かります。

地の数え方

地（陣地）について教えてくれます。

石の取り方

相手の石の取り方です。取った石はアゲハマになります。

対局準備

石を打つ順番の決め方やハンデなどについて説明します。

囲碁の勝敗

終局（対局終了）と勝敗のつけ方などについて説明します。

基本ルール

着手禁止点やアタリ、コウなど対局中によく使われる囲碁の言葉とルールを説明します。



基本戦術

囲碁の駆け引きについて簡単に説明しています。対局の序盤・中盤・終盤にどのようにしていくのか、参考にしてください。



手筋

代表的な囲碁の手(技)について説明します。これらを覚えておくと対局中、同じ状況になったときとても参考になります。



操作説明

このゲームの対局中の操作方法などを説明します。



終了

説明を終わります。



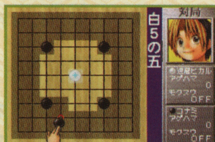
最初はよく分からなくても、やっていくうちに分かるようになるぜ。お互い頑張ろうな!

囲碁教室



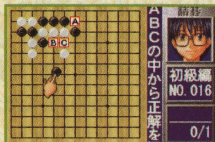
囲碁教室では、あかりちゃんと対局しながら実戦的な囲碁が学べます。最初は選択できないので、ストーリーが進んだら行ってみましょう。

対局



ストーリー中では色々な人と対局をします。ストーリーが進むほど対局相手は手強くなり、碁盤の大きさや置き石の数、ヒントの有無など、少しずつ難しくなっていきます。P.26参照

詰碁



ストーリー中は対局だけではなく、詰碁問題を解かなければいけない場合もあります。詰碁は碁の練習問題で、どこに石を打つのが正しいのか答えるものです。詰碁もストーリーが進むと難しくなっていきます。また、一問終わるごとに検討モードになり、その手がなぜ正しいのか、あるいは間違っていたのかを確認できます。

フリー対局

対局相手の決定

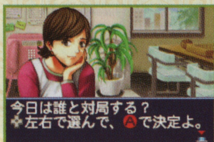
フリー対局は碁会所で色々な人と碁が打てます。対局相手はストーリーモードが進むにつれ増えていきます。



1 自宅メニューで「フリー対局」を選ぶと碁会所の受付になります。受付には市河さんがいます。



2 市河さんに対局相手を尋ねられます。✚ボタンで選び、Aボタンを押します



3 次に対局相手確認をします。よければ「はい」を、選び直すときは「いいえ」を選んでAボタンを押してください。



4 これで対局相手が決まりました。次は対局設定を行います。P.22参照

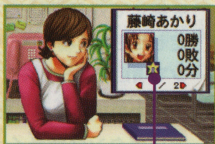


ランクアップ



フリー対局で勝利すると、あなたの棋士としてのランクが上がり、逆に対局に負けてしまうとランクが下がる場合があります。対局後にSCOREが表示され、その数値が一定値を越えるとランクUPします。なおランクは対局設定の「自動設定」に影響します。

P.23参照



ランク

対局相手にも同じようにランクがあります。対局相手を選ぶときの参考にしましょう。ランクは10段階に分かれており、数字が大きくなるほど棋力（囲碁の強さ）が高いことになります。

対局設定

対局設定の仕方

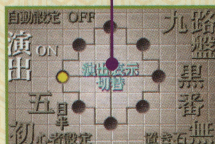
対局中の様々な設定ができます。対局設定は「フリー対局」と「通信対局」でのみ行います。

＊ストーリー中の対局は設定が決まっているので、設定を変更することはできません。

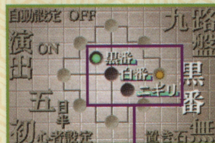
1 対局設定画面は「対局開始」が選択された状態で表示されます。設定を変更しない場合は、そのまま**Aボタン**を押して対局開始です。設定を変更する場合は、**✚ボタン**で項目を選んでください。



2 選択中の項目は白く表示し、選択ボタンは黄色く点滅します。また画面中央には項目のメニューが水色で表示されます。



3 **Aボタン**を押すと、設定メニューが表示されます。**✚ボタン**で選択し**Aボタン**を押すと設定完了で、項目の表示が変更したものになります。**Bボタン**を押すと前の画面に戻ります。







設定の意味が分からないときは「ヒカルの家」で「囲碁とは？」を見てみましょう。

対局開始

対局を始めます。

盤面選択

碁盤を「九路盤・十三路盤・十九路盤」から選びます。

手番選択

石を打つ順番を「黒番・白番・ニギリ」から選びます。

手合割設定

置き石の数を「2～9子・無」から選びます。置き石は対局開始時から盤上に置いてある黒石でハンデのことです。手番選択で「白番」を選んだ場合は相手側（黒番）のハンデとして設定し、「ニギリ」の場合は互先となるので選べません。

初心者設定

初心者設定メニューに移動します。☞P.24参照

コミ設定

コミを「-7～7目半・無」から選びます。コミは終局時に白の地に加えられるハンデで、逆コミの場合は黒に足されます。

演出表示

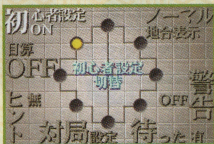
対局中の演出をON（表示）・OFF（非表示）から選びます。

自動設定選択

自分と対局者のランクに合わせて自動的にハンデの設定をしてくれます。

初心者設定

初心者設定の仕方



対局中のヒントなど初心者向けの設定ができます。初心者設定は「初心者設定切替」がONのとき、対局中でも佐為メニュー☞P.29参照から変更することができます。設定方法は「対局設定」と同じです。☞P.22参照

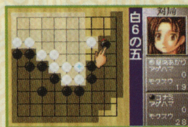
＊ストーリー中の対局は設定が決まっているので、佐為メニューからの設定変更もできません。

初心者設定メニュー

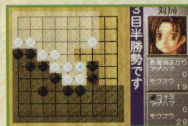
対局開始

対局を始めます。

地合表示選択



▲地合リアルタイム表示



▲地合ノーマル表示

地合表示を「リアルタイム・ノーマル・オフ」から選びます。これは今どれくらいの陣地を確保しているかを表すもので、「リアルタイム」は常に表示と**Rボタン**での確認が、「ノーマル」は**Rボタン**を押すと確認します。「オフ」は確認できません。

＊リアルタイム表示は目安として表示されているものです。正確な地合は**Rボタン**で確認するようにしてください。

警告表示切替

アタリ警告をON(表示)・OFF(非表示)から選びます。アタリは次の一手で相手に石を取られてしまう場所です。

「待った」切替

「待った有」に設定すると、対局中に待ったをかけることができ、前回打った手番を打ち直すことができます。対局中に**SELECTボタン**で佐為メニューを表示させ「待った」を選び、**Aボタン**を押すと前回の手番に戻ります。

対局設定

対局設定画面に戻ります。P.22参照

ヒント数選択

ヒントを「無し・最良手・三択」から選びます。「最良手・三択」に設定すると、対局中に**Lボタン**を押してヒントを表示できるようになります。「最良手」は一番おすすめの、「三択」は3カ所までのおすすめの手を表示します。

目算表示切替

目算をON(表示)・OFF(非表示)から選びます。ONに設定すると対局中常に目算を行い「モクスウ」に表示します。

初心者設定切替

初心者設定をON(対応)・OFF(非対応)から選びます。OFFに設定すると全ての初心者設定が無効になり、また対局中の対局相手の顔の表情も変化しなくなります。

対局設定・初心者設定が終了したら、「対局開始」を選んで対局を始めます。

＊ストーリー中の対局では設定はできませんが、対局方法は同じです。



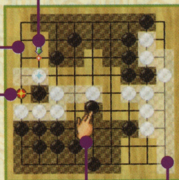
対局画面の見方

ヒント：初心者設定のヒントで「最良手・三択」に設定すると**Lボタン**でヒントを表示。

対局相手：顔や名前、アゲハマ、目数の表示。

メッセージ

碁盤



カーソル

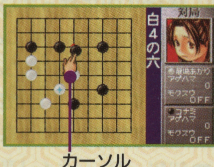
プレイヤー：名前やアゲハマ、目数の表示。

アタリ警告：初心者設定の警告をONに設定するとアタリになっている所を教えてくれます。

地合分析：初心者設定の地合表示で「リアルタイム」では常に、「ノーマル」は**Rボタン**で表示。

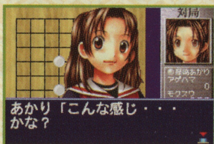
対局の仕方

1 自分が黒番として対局方法を説明していきます。まず、石を盤上の好きな所に打ちます。カーソルで石を打つ場所を選び、**Aボタン**を押すと打ちます。

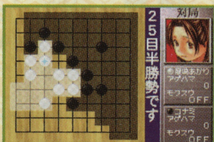


カーソル

2 次に白番が打ちます。このとき、対局設定で「演出表示切替」がONになっていると対局者の会話が入ったり、キャラクターごとの様々な演出を楽しむことができます。

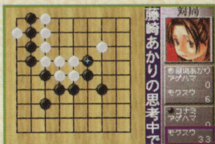


3 1、2を繰り返して、黒白交互に石を打っていき、それぞれの地（陣地）を広げていきます。対局設定の「地合表示」で「リアルタイム」に設定していると石の周りに地（陣地）が常に表示され、さらに**Rボタン**押すと正確な地合が確認できます。また「ノーマル」設定の場合は**Rボタン**の確認のみでき、**Bボタン**で元の画面に戻ります。



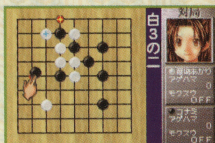
対局

4 初心者設定の「目算表示切替」がONになっていると、目数が表示され常にどちらが優勢か確認することができます。ただし目数にコミは含まれないので注意しましょう。

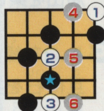


目数

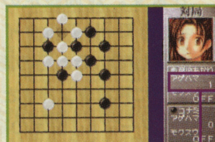
5 対局が進んでいくと、途中対局者に石を取られそうになる場面があります。後一手で取られてしまう状態を「アタリ」と言います。初心者設定で「警告表示切替」がONになっていると、アタリ警告を表示してくれます。



右の図では**1〜3**がアタリで、**4〜6**に黒石を打つと白石が取れるぜ。それと、黒石★みたいに同時に2カ所をアタリにするのを両アタリって言うんだ。

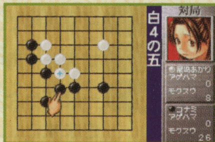


6 石が取られてしまいました。取られた石は相手のアゲハマになり、終局時の整地に加えられます。この場合は黒の地に今のアゲハマが加えられ、目数を減らされてしまいます。

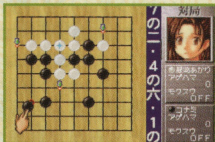


アゲハマ

7 初心者設定の「初心者設定切替」をONにしておくと、対局者の顔の表情が状況に合わせて変化します。自分が有利な時は対局者の顔は困った顔をします。対局者の表情で形勢判断ができるので、変化に気を付けて対局を進めましょう。



8 対局中にどこに打つか迷う場合もあります。初心者設定の「ヒント数選択」で「最良手・三択」に設定すると、**Lボタン**を押してヒントを表示できるようになります。＊ストーリーモードではヒントが表示されない場合があります。



9 対局中に**SELECTボタン**を押すと佐為メニューが表示されます。佐為メニューではパスや終局、投了などができます。



パス 一手休みます。2人が続けてパスをすると終局になります。

終局 終局していいかどうか対局相手に確認します。相手が同意すると終局になります。

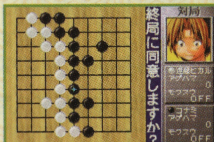
投了 対局途中で、負けを認めて終局します。

中断 対局を一時中断します。

待った 一度打った石を取って、打ち直すことができます。＊ストーリーモードでは選択できない場合があります。

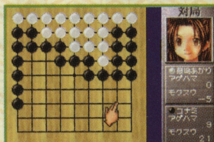
初心者設定切替 初心者設定で「初心者設定切替」ONにしていると対局中に初心者設定の変更ができます。ストーリーモードでは選択できません。

10 対局は最後まで打ち終わるか、どちらかが終局を申し入れて同意する、あるいはどちらかが投了するまで続きます。



11 終局すると整地をし、目数を数えます。次に勝敗結果が表示されます。中押し勝ちや投了の場合は整地は行いません。フリー対局と通信対局の場合、次に棋譜を保存するかどうか聞かれます。

P.35参照





通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンスどうしのつなぎ方について説明します。

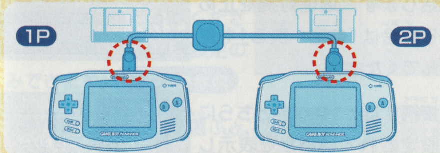
●用意するもの

○ゲームボーイアドバンス ------------------------------ 2台
○「ヒカルの碁」カートリッジ --------------------------- 2個
○ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル ------------ 1本

●接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認して、各本体にカートリッジをそれぞれセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、32ページをご覧ください。

※ 1Pは本体に小さい方のプラグが接続されている人になります。



●通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

○ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
○通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
○通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
○接続ボックスに通信ケーブルを接続しているとき。
○本体を3台以上接続しているとき。

通信対局

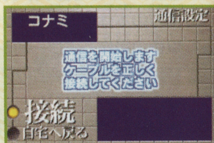
通信対局の仕方

ゲームボーイアドバンス専用ケーブルを使って、通信対局を楽しむことができます。

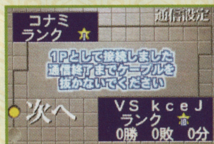
1 まず通信準備をします。次に自宅メニューで「通信対局」を選ぶと通信設定画面になります。



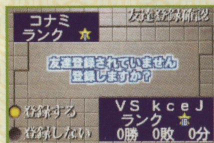
2 設定画面で「接続」を選び、**Aボタン**を押すと接続を開始します。通信対局を止める場合は「自宅へ戻る」を選んでください。



3 接続すると**1P・2P**どちらに設定されているかを表示します。確認したら**Aボタン**を押して次に進みます。



4 初めての対局相手の場合、友達登録をするか訊かれます。「登録する」、「登録しない」どちらかを選んで**Aボタン**を押してください。登録しない場合は**6**へ進みます。

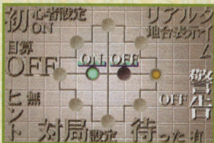


5 友達登録画面で左右の矢印で登録する場所を選び、「友達登録」ボタンにカーソルを合わせて**Aボタン**を押すと登録されます。友達は30人まで登録でき、すでに登録されている場所を選ぶと上書きされます。友達登録をしておくと「対局結果/個別データ」でTOP3のランキングを見ることができます。



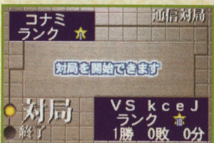
矢印:カーソルを合わせて**Aボタン**を押すと選べます。

6 接続が確認されると対局設定画面になるので、**1P**の人が対局設定を行ってください。**2P**の人は初心者設定のみできます。P.22参照



7 **1P**が「対局開始」を選ぶと**2P**の初心者設定ができるようになります。**2P**の設定が完了したら「対局開始」を選んで通信対局を始めます。P.26参照





8 終局し、続けて対局するときは「対局」を選ぶと対局設定画面になります。

＊**2**で接続開始時に通信中画面のまま先に進まなくなってしまったときは、**Bボタン**を押してもう一度接続し直してください。

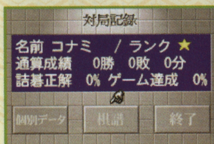
対局記録

対局記録の見方



自宅メニューのパソコンから今までの対局成績や保存した棋譜などを見ることができます。

「対局記録」を選び**Aボタン**を押すと対局記録画面になるので、見たい項目を選んでください。カーソルを合わせて**Aボタン**を押すと、ボタンを押します。





- どの碁盤で対局したかを表します。「9」は九路盤、「13」は十三路盤、「19」は十九路盤です。
- 手合割を表します。「2～9」は置き石の数、「互先」は置き石無しで対局した場合です。
- コミを表します。「−7～7目半」で表示されます。
- この対局での手数で、何手目で終局したかを表します。
- 終局結果で、どちらがどういった形で勝ったかを表します。
- この対局で獲得したスコアです。個別データのランキングはこの数値で決定します。

個別データ

各対戦者ごとと、友達との通信対局のTOP3の対戦結果を見ることができます。このデータは記録が更新されるたびに、自動的に書き換えられます。「友達」か「CPU」を選んだら、矢印で対戦データを選びます。

VS 藤崎あかり
3勝 0敗 0分
個別データ
1/ 3
1 黒番 9 0 5.5 中押勝 1045
2 黒番 9 0 5.5 中押勝 1005
3 黒番 9 0 5.5 中押勝 945
友達
CPU
終了

棋譜の保存

フリー対局と通信対局では、終局すると棋譜を保存するかどうか聞かれます。「はい」を選んで**Aボタン**を押すと棋譜保存画面になります。棋譜は24枚まで保存できます。



棋譜を保存する場所を左右の矢印で選びます。次に「棋譜保存」を選んで**Aボタン**を押すと保存します。すでに棋譜が保存されている場所を選ぶと上書き保存されます。保存された棋譜は自宅メニューの「対局記録/棋譜」で見ることができます。☞P.36参照

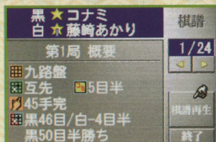
黒 ★コナミ
白 ★藤崎あかり
棋譜
第1局 概要
1/24
九路盤
互先 5目半
45手完
黒46目/白-4目半
黒50目半勝ち
棋譜保存
終了

矢印:カーソルを合わせて**Aボタン**を押すと選べます。

対局記録



対局後に保存した棋譜を見ることができます。矢印で棋譜を選んだら「棋譜再生」ボタンを押してください。カーソルを合わせて**Aボタン**を押すと、ボタンを押します。





棋譜番号

手数

メッセージ

対局者情報

終了ボタン

操作ボタン

- ▶ 再生
- ◀ 巻き戻し
- ■ 止める
- − 一手ずつ戻る
- ＋ 一手ずつ次へ
- ▶▶| 終局へ
- |◀◀ 対局開始へ

対局中のご注意

このゲームでは、400手まで打つと持碁になります。また、全ての対局において、CPUが形勢を判断できない場合も持碁になります。どちらの場合でもコミは含まれず、必ず引き分けになります。

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています（リチウム電池内蔵）。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れ、電池切れ、電池交換などの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

電池交換規定（カセット内蔵電池交換について）

- 取扱説明書の注意書きにしたがい、正常な状態で使用した上で内蔵電池が切れた場合、発売日より1年間は無償、1年が経過した場合は有償にて電池交換をいたします。
- 発売日より1年間以内でも、使用上の誤り、不当な修理や改造、お買い上げ後の移動、輸送、落下や、天災地変、火災、公害、塩害、異常電圧などによる電池消耗は有償となります。
尚、商品をお送りいただく前に、必ず電話連絡をお願いいたします。
- カセット内蔵電池の消耗、交換時には記憶していた内容が消失します。
その内容および、このソフトを使用したことによる損害、逸失利益または第三者からのいかなる請求においても、当社は一切その責任を負いませんのであらかじめご了承ください。
- 上記内容にもとづく電池交換は日本国内においてのみ有効です。
上記内容についてご不明な点等がございましたら、コナミカスタマーサポートセンターにご連絡ください。

おことわり
コナミではお客様に、より安全で楽しい商品をお届けするために、常に品質改良を行っております。そのため、お買い上げ時期によって同一商品に多少の違いが生じる場合がございますので、ご了承ください。

KONAMI®

コナミ株式会社

〒105-6021 東京都港区虎ノ門4-3-1

●商品に関するお問い合わせは● TEL03-3344-3573

お客様相談室

コナミホットライン

ゲーム攻略方法、裏技等に関するご質問にはお答えできません。

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで

●故障に関するお問い合わせは お買い求めのお店、もしくは下記まで● TEL03-3344-6573

コナミ カスタマーサポートセンター

〒163-0448 東京都新宿区西新宿2-1-1

「ナンバー・ディスプレイ」を利用しています。 営業時間:月曜日～金曜日(祝日を除く) 午前9時～午後7時まで

商品情報満載のホームページ www.konami.co.jp/kmj/

コナミ公式オンラインショップ www.konamistyle.com

コナミをもっと知りたい! www.konami.com

KONAMI GOLDNET
KONAMIの無料メール配信サービス登録ページ www.goldnet.konami.co.jp/

最新情報はコナミテレホンサービス(毎月2・4月曜 内容一新):東京03-3436-2277 大阪06-4709-1566

電話はお間違えのないようにお願いします。上記連絡先は予告なく変更される場合がありますのでご注意ください。

制作:Konami Computer Entertainment Japan,Inc.(EAST)

● http://www.konamijpn.com/ ●